

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan cara untuk mengembangkan sikap dan tingkah laku seseorang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Dengan pendidikan seseorang bisa menempatkan diri dimana saja dan dapat dihargai sehingga orang yang berpendidikan memiliki kualitas diri dan berkarakter. Pendidikan bertujuan mengembangkan kemampuan dan karakter dalam diri seseorang sesuai dengan apa yang diinginkan. Dengan demikian seseorang dituntut untuk melaksanakan pendidikan agar kemampuannya dapat berkembang dan terarah sesuai dengan apa yang dicita-citakan serta berkarakter. Menurut Undang-Undang di Indonesia No.20 Tahun 2003 pada Pasal 1 Ayat (1) adalah “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut guru harus pandai dalam memilih model pembelajaran, agar peserta didik lebih faham dalam proses belajar mengajar.

Masalah yang paling dasar dari pembelajaran matematika adalah kurangnya aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung maka pembelajaran di kelas masih didominasi oleh guru. Kurangnya melibatkan siswa pada saat pembelajaran berlangsung yang terjadi siswa tidak memiliki rasa yang kuat untuk menggali sendiri informasi pada materi pembelajaran, malu bertanya kepada guru ketika belum memahami materi yang telah disampaikan, dan tidak merespon dengan baik pada pembelajaran. Dengan aktivitas belajar siswa yang masih kurang berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Kurangnya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat terjadi karena model pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan cenderung membosankan.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di

kelas. Dengan adanya model pembelajaran yang bervariasi peserta didik lebih senang dalam mengikuti pembelajaran, salah satunya model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran kelompok yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain serta dapat meningkatkan harga diri (Suyadi, 2013:62). Model pembelajaran kooperatif ini menekankan pada kesadaran peserta didik perlunya belajar berfikir, memecahkan masalah, mengaplikasikan pengetahuan, dan konsep. Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI).

Menurut Slavin (1984), *Team Assisted Individualization* (TAI) merupakan sebuah program pedagogik yang berusaha mengadaptasikan pembelajaran dengan perbedaan individual siswa secara akademik. Model pembelajaran ini mengkombinasi belajar kelompok dengan individu. Tujuan *Team Assisted Individualization* (TAI) adalah untuk meminimalisasi pengajaran individual yang terbukti kurang efektif, selain itu juga ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, serta motivasi peserta didik dengan belajar kelompok. Adanya model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) ini adalah untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif dapat terwujud apabila pembelajaran dilengkapi dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikemukakan oleh Heinich dan kawan-kawan dalam Pribadi (2017: 15), yaitu “sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar”. Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan serta informasi. Media yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap disebut dengan istilah media pembelajaran. Beragam media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung aktivitas belajar agar berlangsung efektif dan efisien. Salah satunya dengan media pembelajaran model permainan lempar gelang. Permainan lempar gelang ini dipungut oleh David McClelland menjadi salah satu media

AMT (*Achievment Motivation Training*) tentang resiko yang diperhitungkan. Memperhitungkan risiko dari keputusan seseorang menunjukkan tingkat kuat atau lemah hasrat memperoleh prestasi. Prestasi siswa dapat dilihat dari hasil belajar, aktivitas siswa, dan respon siswa.

Menurut Suprijono (2009:5-6), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Dari hasil belajar seorang guru dapat lebih mudah untuk mengetahui sebatas mana peserta didik memahami pelajaran yang diberikan. Lebih akurat lagi apabila guru melihat aktivitas dan respon peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Apabila peserta didik aktif dan merespon dengan baik pembelajaran serta hasil tes sebagian besar tuntas maka pembelajaran berhasil.

Pada penelitian sebelumnya, dalam jurnal penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) Dalam Pembelajaran Integral di Kelas XII IPA-2 SMA Negeri 8 Banda Aceh (Ida Murzakiaty, 2015) diperoleh hasil bahwa penerapan model pembelajaran tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dalam materi prisma dan limas adalah efektif karena sudah mencapai semua ketuntasan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Dari uraian diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) Dengan Media Lempar Gelang pada Materi Relasi dan Fungsi di Kelas VIII SMP Negeri 2 Taman”.

B. Batasan Masalah

Agar masalah dalam penelitian ini tidak meluas, perlu dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI).
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran matematika materi Relasi dan Fungsi.
3. Pengamatan pada penelitian ini adalah hanya melihat aktivitas belajar, hasil belajar, dan respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* dengan media lempar gelang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan matematika dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* dengan media lempar gelang?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* dengan media lempar gelang?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan dari peneliti ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas siswa di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* dengan media lempar gelang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar setelah diberi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* dengan media lempar gelang.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* dengan media lempar gelang didalam kelas selama pembelajaran berlangsung.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat, adapun manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
Penelitian ini sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis, serta mengembangkan ilmu yang telah diberikan dibangku perkuliahan.

2. Bagi Guru
Sebagai bahan pertimbangan untuk memilih model pembelajaran terbaik agar pembelajaran lebih efektif.
3. Bagi Siswa
Diharapkan siswa mampu meningkatkan kemampuan pemahaman dalam pembelajaran dan dapat membuat siswa senang dalam melakukan pembelajaran.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)